АВАНТЮРИСТ

Это начиналось как желание заработать большие деньги быстро и ничего не делая. Увы, со временем ты понял, что бег по лезвию бритвы — это тоже работа, причем достаточно тяжелая и опасная. Но в то же время в ней заключается поразительное очарование — свобода, риск, чувство превосходства над оставленным позади противником...

Быть авантюристом — это решать проблемы головой, а не силой своего оружия или размером своего счета в банке. Быть авантюристом — это ежедневно ставить на кон все, вплоть до собственной жизни, но раз за разом срывать банк и уходить в закат непобежденным. Быть авантюристом — это жить полной жизнью, пускай эта жизнь и может оборваться в любой момент.

Но это все будет потом, когда-нибудь. Сейчас у тебя есть твое надежное космическое корыто, твой верный бластер, твои навыки и долгий страстный роман с твоей единственной — твоей Удачей. Не разочаруй ее.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Бродяга**: Ты выходец из нищих кварталов большого города. Такая жизнь нещадно потрепала тебя, но она же и закалила. Тебя невозможно сломать на допросе или запугать. Ты также получаешь +1, когда ориентируешься в бедном квартале.
- ☐ **Наследник**: Ты родился в богатой и влиятельной семье, получил отличное образование и хорошие манеры. Но из-за происков твоих родственников ты теперь должен скрываться, потому что они обвинили тебя в ужасном преступлении. Когда-нибудь ты отомстишь, а пока можешь пользоваться особым фонтом, который создал пока учился. Получи +1 Благосостояния.
- ☐ **Эксперимент**: Ты не помнишь своего детства, ты просто появился в возрасте 14 лет где-то на задворках сектора. Но, кажется, твое прошлое скрывает что-то необычное. В начале сессии получи 1 фишку Удачи.



ВНЕШНИЙ ВИД

Хитрый, проницательный или оценивающий взгляд;

Аккуратная прическа, творческий беспорядок или почти лысый;

Темная кожа, протез или шрамы;

Практичный костюм, импозантный наряд или старая униформа.

СВЯЗИ

- ________: Я оказал ему неоценимую услугу.
- ________: Считает, что может меня превзойти.
- ________: Я сдал его, спасаю свою шкуру.
- ________: ________
- ________: ________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект хорошей одежды и дорогую сумку. Выбери оружие:

- ☐ 45.MW DPPW (*ближняя, бесшумное, игнорирует щиты, шок, нелетальное*): экспериментальный магнитно-резонансный пистолет, поражающий исключительно неживую материю. Живое существо не может быть убито, только оглушено.
- ☐ **Тяжелый бластер 88DL** (*ближняя, средняя, мощное, игнорирует щиты*): модифицированная версия плазменного пистолета, отличается повышенной мощностью.

Выбери 1:

- ☐ **Колода крапленых карт:** Потрать 1 припас и получи +2, когда играешь в азартные игры;
- ☐ **Коллекция музыки**: Когда ты делаешь что-то, слушая музыку из своей коллекции, ты можешь заменить любой бросок броском Контроля, но не чаще 1 раза в игровую сессиию.
- ☐ **Верный друг**: Выбери 1 соратника — это может быть эксперт или воин, на твое усмотрение. Ведущий расскажет тебе подробности.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Госпожа удача...: В начале игровой сессии сделай бросок без характеристики. На 7—9 возьми 1 фишку, на 10+ возьми 3, на 12+ возьми 5. Это твоя Удача. Потрать 1 фишку с перебрось любой бросок. В конце сессии непотраченные фишки сгорают.

Местный герой: Когда ты прибываешь на новое место, бросъ+Репутация. На 10+ здесь есть кто-то, кто тебе должен. На 7—9 ты знаешь кого-то, кто может быть тебе полезен, но не бескорыстно. На 6— тут есть кто-то, кому ты должен, и он уже знает о твоем появлении.

Самое быстрое корыто в секторе: У тебя есть собственный, сильно модифицированный космический корабль, переделанный из списанного правительственного курьера. Выглядит он может и неказисто, зато работает как часы. Выбери корабль на третьей странице персонажа.

Корабль имеет прыжковый двигатель, может приземляться на поверхность планеты, способен более-менее комфортно разместить 6 членов экипажа и взять на борт пару тонн груза или небольшое транспортное средство. Также специальная система захватов позволяет крепить корабль на корпусе более крупных кораблей для длительных перелетов — таким образом курьеры обычно путешествуют в составе больших флотов, особенно в зоне боевых действий.

Выбери 2 системы:

- ☐ **Сканер**: Бросъ+Навык. На 7—9 получи часть информации по системам находящегося рядом корабля или его экипаже. На 10+ то же самое, но более подробно — получи +1, когда используешь полученную информацию.
- ☐ **Потайной трюм**: Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. В случае поиска бросъ+Навык. На 10+ таможня ничего не нашла. На 7—9 то же самое, но тебе пришлось вовремя отвлечь их внимание. Возможно, они что-то заподозрили.
- ☐ **Элитный пассажирский модуль**: Каюты повышенной комфортности. Пассажиры готовы платить больше. Заказы на их перевозку автоматически приносят тебе +1 фишку прибыли.
- ☐ **Динамический анализатор**: Позволяет обнаруживать аномалии в окружающем космическом пространстве, а также проводить их исследование.

Стреляй первым: Тебя нельзя застать врасплох. Даже во сне. Даже в коме.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **...дама непостоянная**: Потрать 3 фишки Удачи и расскажи, как все на самом деле было. Ты можешь изменить ход любой одной сцены, рассказав ведущему что произошло. Это можно сделать даже после окончания сцены.
- ☐ **Все своими руками**: Выбери еще 1 систему для своего корабля.
- ☐ **Дамы!**: У тебя всегда есть рычаг воздействия для переговоров с особами противоположного пола. Видимо, это из-за твоей неотразимой харизмы.
- ☐ **На этом можно заработать**: У тебя есть чутье на хороший бизнес и ты умеешь вкладывать деньги. В конце игровой сессии ты получаешь 1 Фишку прибыли.
- ☐ **Спорим?** [*уникальный*]: Один раз в сессию, когда ты делаешь что-то, что другие считают невозможным (например, перепрыгнуть с крыши одного небоскреба на другой), ты не можешь провалиться. После твоего броска 6— становится 7—9, 7—9 становится 10+, а 10+ становится 12+ (если это имеет значение).
- ☐ **Это было близко**: Потрать 1 фишку удачи и полностью игнорируй весь урон, получаемый твоим космическим кораблем.
- ☐ **Тройка-туз**: Сидя за игровым столом, ты имеешь рычаг воздействия на других игроков — перекидываясь в карты или кости, ты можешь вести переговоры. На 12+ ты также получаешь что-то, что является крайне ценным и очень нужным тебе прямо сейчас.
- ☐ **Я знаю одного человека**: "Друзья" у тебя есть повсюду. Один раз за игровую сессию, когда тебе нужна помощь специалиста, он оказывается поблизости и готов тебе помочь. Откуда он здесь взялся? Кто знает...
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________



ОГНЕННЫЙ МОТЫЛЕК

Созданный для прорыва блокад, этот небольшой корабль оснащен оружием, которому место на борту какого-нибудь фрегата или даже крейсера. Неизвестно, как это умудрились вместить в столь маленький корпус, но любой, кто захочет противостоять тебе очень сильно об этом пожалеет.

Вооружение: Плазменное орудие ex-Pyr IV (средняя, урон +2)

Защита: Активная броня (Защита 2)

Оборудование:

Сигнатурные обманки (Когда ты пилот и выполняешь маневр уклонения от ракет или торпед, брось+Ярость. На 10+ ты игнорируешь весь урон от залпа. На 7—9 урон от атаки снижается на 1.)

Корабль получил ____________________ (*роспись*)

Бортовой номер присвоен: __________



СТОЛЕТНИЙ ПРИЗРАК

Созданный на верфях Тао, это маленький, но юркий корабль не отличается грузоподъемностью, но зато на нем очень удобно проскальзывать через таможенные заслоны. И пусть груза он берет не много, его ценность с лихвой окупит все затраты.

Вооружение: Турболазерная установка XC-V mark II (ближняя/средняя, переброс "1" на броске урона)

Защита: Адаптивное маскировочное поле (Защита 1)

Оборудование:

Камуфляж (+1 когда избегаешь угрозы быть обнаруженным);

Ускоритель (+1 когда скорость имеет значение);

Корабль получил ____________________ (*роспись*)

Бортовой номер присвоен: __________



ЗУБАСТЫЙ ШЕРШЕНЬ

Удивительно, насколько прочным получился этот кораблик. Энергетические щиты — явно прототипы. Броня из какого-то секретного сплава. Это меленькая, маневренная крепость, которая, к тому же, неплохо кусается.

Вооружение: Спаренная скорострельная гаусс-пушка G-56a (ближняя/средняя, авто)

Защита: Энергетический щит (потрать 1 припас, игнорируй весь урон от 1 атаки) Термо-энергетическая броня (Защита 3)

Оборудование:

Активная оборона: Комплекс вооружений для защиты от подошедшего вплотную противника. Когда к кораблю приблизились в упор, идя на абордаж, брось+Ярость. На 10+ ты справился с угрозой. На 7—9 ты её лишь задержал.

Корабль получил ____________________ (*роспись*)

Бортовой номер присвоен: __________